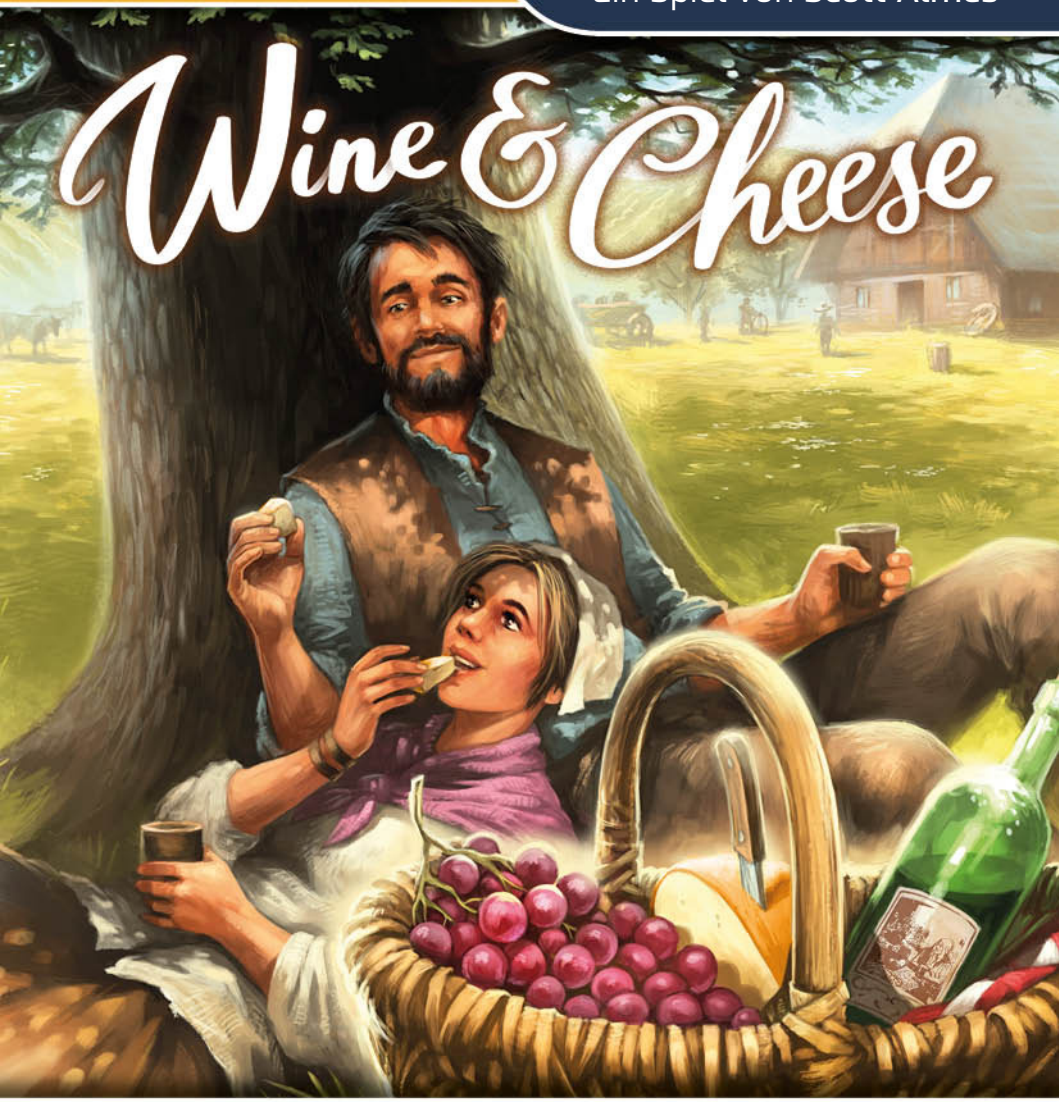
Ein Spiel von **Scott Almes**

Wine & Cheese



für 2 Personen, ab 12 Jahren

SPIELANLEITUNG

DEEP PRINT GAMES

Ziel des Spiels

Im wunderschönen Burgund führt ihr beide jeweils einen traditionsreichen Hof, auf dem gleichermaßen Wein und Käse hergestellt werden. Und auch wenn ihr euch nachbarschaftlich die Weinberge, Weiden und Arbeitskräfte teilt, steht ihr doch im direkten Wettstreit miteinander.
Über zwei Jahre hinweg müsst ihr jeweils beweisen, dass ihr die anspruchsvollen Aufgaben der Wein- und Käseherstellung meistern könnt. So ist beim Heranschaffen der Zutaten viel Geschick gefragt, wenn im Frühling die Arbeitskräfte paarweise zu den Parzellen entsandt und im Herbst von dort zurückgebracht werden. Auch ist gutes Timing vonnöten, um Wein und Käse nicht nur bestmöglich herzustellen und reifen zu lassen, sondern auch im richtigen Moment zu verkaufen. Wer gewinnen will, muss aber vor allem darauf achten, ein Gleichgewicht zwischen den Warenarten Wein und Käse zu halten. Denn am Ende der zwei Jahre zählt für jeden Hof nur die Warenart, die weniger Münzen eingebracht hat.

Spielmaterial

1 Spielplan



24 Weinkarten



Vorderseite *Rückseite*

24 Käsekarten



Vorderseite *Rückseite*

70 Zutatenmarker



1 Phasenmarker



8 Quartierkarten

4 x „Teamarbeit“



Vorderseite *Rückseite*

4 x „Alleine schuften“



Vorderseite *Rückseite*

2 Karten „Keller geschlossen“

je 1 pro Person



Vorderseite



Rückseite

10 Arbeitskräfte

je 2 x



10 Bänke/Hüte

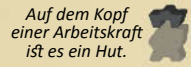
je 2 x



Auf ebener Fläche stehend ist es eine Bank.



Auf dem Kopf einer Arbeitskraft ist es ein Hut.



2 Weinanzeiger

je 1 pro Person

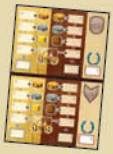


2 Käseanzeiger

je 1 pro Person



1 Wertungsblock



2 Reihenfolgekarten



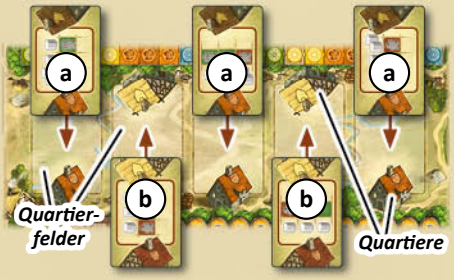
Vorderseite *Rückseite*

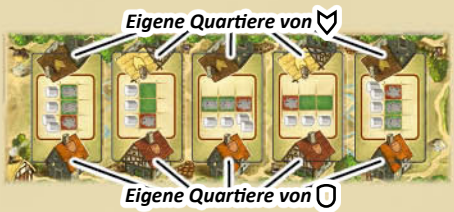
Spielvorbereitung

1 Legt den **Spielplan** horizontal zwischen euch. Jede Person hat auf ihrer Seite ihren eigenen *Hof*, der ihr Wappen zeigt (♡ bzw. ⛉) und zu dem ihre *Verarbeitungsstätten* und *Kellergewölbe* gehören.
Zwischen euren beiden Höfen befinden sich die *Kalenderleiste*, die *Quartierfelder*, die *Geldleiste* sowie das *Parzellenraster*. Am linken Rand befindet sich die *Kartenauslage* mit je 3 Slots für Wein- und Käsekarten.



2 Nehmt die **Quartierkarten**. Mischt die 4 Karten „Teamarbeit“ und legt je eine offen auf das erste, dritte und fünfte *Quartierfeld* (a).
Mischt dann die 4 Quartierkarten „Alleine schuften“ und legt je eine offen auf das zweite und vierte Quartierfeld (b).
Achtet darauf, dass die Wappen auf den Dächern richtig herum ausgerichtet sind: Auf der Seite jeder Person müssen sich jeweils die 5 Quartiere mit dem Wappen ihres Hofes befinden. Diese 5 Quartiere werden als die *eigenen Quartiere* dieser Person bezeichnet. Legt die drei übrigen Quartierkarten zurück in die Schachtel.



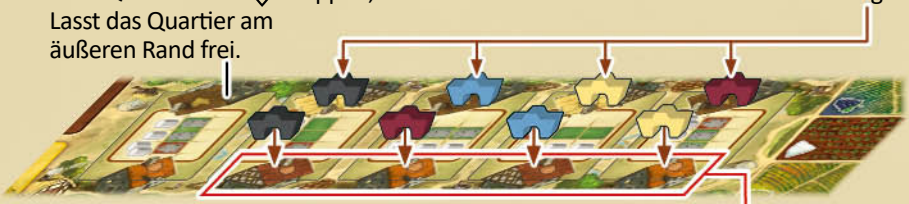


3

Nehmt beide **Bänke** einer beliebigen Farbe und stellt sie auf dieses Symbol auf der *Kalenderleiste*.



Nehmt dann von den 4 übrigen Farben je eine Bank und verteilt diese beliebig auf die 4 *Quartiere* mit ♡-Wappen, die neben dem *Parzellenraster* in einer Reihe liegen. Lasst das Quartier am äußeren Rand frei.



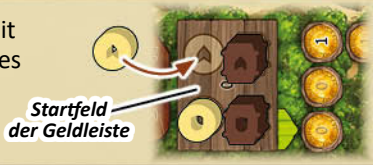
Nehmt im Anschluss die 4 übrigen Bänke und verteilt sie vollkommen zufällig auf die 4 *Quartiere* mit ⛉-Wappen, die den zuvor platzierten Bänken gegenüberliegen.

Stellt schließlich auf jede der 10 Bänke die **Arbeitskraft** der zugehörigen Farbe.



4

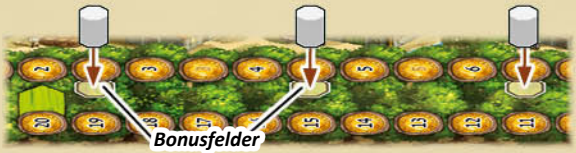
Legt eure **Wein-** und **Käseanzeiger** auf die mit ihren Wappen gekennzeichneten Bereiche des *Startfelds* der Geldleiste.



5

Legt die 70 **Zutatenmarker** neben dem Spielplan als *Vorrat* bereit.

Stellt dann je einen Zutatenmarker auf jedes der 3 *Bonusfelder*, die sich entlang der *Geldleiste* befinden.



Platziert zudem auf jedem der beiden Höfe folgende Zutatenmarker:

- 1 auf der *Verarbeitungsstätte* „helle Trauben“
- 1 auf der *Verarbeitungsstätte* „dunkle Trauben“
- 2 auf der *Verarbeitungsstätte* „Milch“





6

Stellt den **Phasenmarker** auf das vorderste Feld der *Kalenderleiste*.



7

Mischt die 24 **Weinkarten** und teilt an jede Person 3 Karten verdeckt aus.
Zieht dann 3 weitere Weinkarten und legt diese offen an die 3 *Weinslots* der *Kartenauslage* an.
Legt den verdeckten *Weinkartenstapel* schließlich neben den Weinkarten der Auslage ab.

Mischt anschließend die 24 **Käsekarten** und teilt auch von diesen an jede Person 3 Karten verdeckt aus.
Zieht dann 3 weitere Käsekarten und legt diese offen an die 3 *Käseslots* der *Kartenauslage* an.
Legt den verdeckten *Käsekartenstapel* schließlich neben den Käsekarten der Auslage ab.

Jede Person nimmt die 6 an sie ausgeteilten Karten auf die Hand.





8

Jede Person nimmt sich die **Karte „Keller geschlossen“** mit ihrem Wappen und legt sie an ihr rechtes *Kellergewölbe* an (das sich unmittelbar neben ihrem ***Silbermünzen-Feld*** befindet). Das geschlossene Gewölbe kann sie im Spiel so lange nicht nutzen, bis sie die Karte von dort entfernt (*siehe Seite 18*).



9

Eine Person nimmt sich die **Reihenfolgekarte** mit der (1) und legt sie vor sich ab. Die andere Person legt die Reihenfolgekarte mit der (2) vor sich ab.

Dann kann es losgehen.



Spielablauf

Der generelle Ablauf von *Wine & Cheese* ist auf der **Kalenderleiste** des Spielplans abgebildet:



Insgesamt geht das Spiel über zwei „Jahre“, die jeweils die **Jahreszeiten** *Frühling*, *Sommer*, *Herbst* und *Winter* umfassen. Zudem besteht jede Jahreszeit aus mehreren *Phasen*.

Die aktuelle Phase wird stets mit dem Phasenmarker angezeigt. Immer wenn ihr eine Phase abschließt, zieht ihr den Phasenmarker zur nächsten Phase voran, um diese zu beginnen.



Die einzelnen Phasen werden im Folgenden der Reihe nach erläutert:

Frühling

Erste Phase: **Arbeitskräfte auf die Parzellen schicken**



Zutaten und Verarbeitungsstätten

In dieser Phase sammelt ihr die Zutaten, die ihr benötigt, um später bei der Herstellung Wein- und Käsekarten von eurer Hand in eure Kellergewölbe ausspielen zu können.
Jede Karte zeigt unten links an, welche Zutaten sie benötigt.
Insgesamt gibt es 7 Sorten von **Zutaten**:



Die 4 Weinzutaten helle Trauben , dunkle Trauben , Hefe und Zucker .

sowie die 3 Käsezutaten Salz , Bakterienkulturen und Milch .

Auf deinem Hof hat jede Zutat ihre eigene **Verarbeitungsstätte**, auf der du mithilfe der Zutatenmarker anzeigst, welche Zutaten du besitzt: Jeder Zutatenmarker auf einer Verarbeitungsstätte stellt 1 Zutat der entsprechenden Sorte dar.



Hinweis: Zutatenmarker gelten als unbegrenzt. Ist keiner mehr im Vorrat, behelft euch anderweitig.

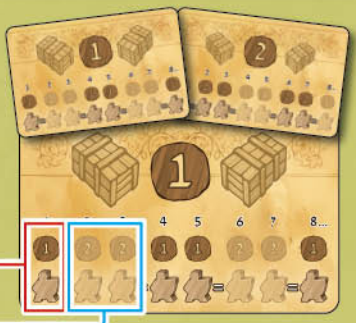
Die Parzellen

Um die Zutaten zu erhalten, werdet ihr im Laufe der Phase eure Arbeitskräfte von ihren *Quartieren* auf die *Parzellen* des *Parzellenrasters* stellen. Das **Parzellenraster** besteht aus 17 Parzellen sowie 3 Wasserlöchern:

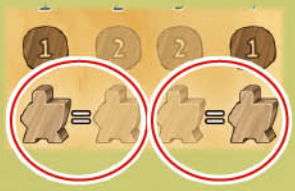
- 15 der Parzellen gehören jeweils zu einer bestimmten Zutat (5 x Milch, 3 x helle Trauben, 3 x dunkle Trauben, 2 x Zucker, 2 x Salz).
- 2 Parzellen sind *Laborparzellen*, auf denen jeweils sowohl Hefe als auch Bakterienkulturen erhältlich sind.
- Die *Wasserlöcher* sind **keine** Parzellen, sondern dienen als reine Hindernisse und können niemals betreten werden.



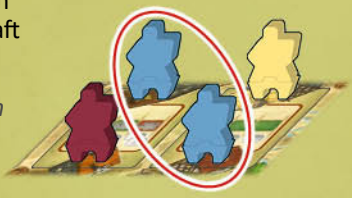
Ablauf der Phase:



Ihr kommt in einer vorgegebenen Reihenfolge an die Reihe, um jeweils einen Zug auszuführen. Wer am Zug ist, nimmt eine Arbeitskraft von einem **eigenen** Quartier und stellt sie auf eine leere Parzelle, wo sie sofort Zutaten produziert.
Die Reihenfolge, in der ihr diese Züge ausführt, ist dabei durch die **Reihenfolgenkarten** vorgegeben:
Wer die Karte mit der (1) hat, macht den ersten Zug.
Wer die Karte mit der (2) hat, macht den zweiten **und** dritten Zug.
Den vierten und fünften Zug führt dann wieder aus, wer die (1) hat, und in diesem Doppelzug-Rhythmus geht es weiter, bis alle Arbeitskräfte eingesetzt sind.



Dabei ist zu beachten, dass ihr beide jeweils eine Arbeitskraft derselben Farbe auf euren eigenen Quartieren habt. Diese farbgleichen Arbeitskräfte bilden jeweils ein **Paar** und müssen deshalb immer in direkt aufeinander folgenden Zügen eingesetzt werden. Das heißt, wer in einem ungeraden Zug an der Reihe ist, darf von den eigenen Quartieren eine Arbeitskraft einer **beliebigen Farbe** für das Einsetzen wählen. Die andere Person hat im direkt anschließenden Zug dann keine Wahl und muss von ihren Quartieren die Arbeitskraft eben **dieser Farbe** „wählen".



Beispiel: *Wählt die Person mit der Reihenfolgekarte (1) in ihrem ersten Zug die blaue Arbeitskraft, muss die andere Person in ihrem darauffolgenden Zug ebenfalls die blaue Arbeitskraft „wählen".*

Ablauf eines Zuges:



Nachdem du die einzusetzende Arbeitskraft „gewählt“ hast, nimm sie von ihrer Bank und stelle sie auf eine beliebige **freie** Parzelle. Dadurch **aktivierst** du jetzt bis zu 3 Parzellen. Welche das genau sind, hängt von der **Quartierkarte** ab, von der du die Arbeitskraft herunter genommen hast (und auf der als Markierung noch deren Bank steht). Die Quartierkarte zeigt nämlich ein *Parzellenmuster* aus 3 nebeneinander liegenden Parzellen, von denen die **rote** diejenige Parzelle repräsentiert, auf der du gerade die Arbeitskraft eingesetzt hast. Dieses Muster musst du jetzt sozusagen auf das Parzellenraster des Spielplans projizieren und zwar genau so, wie du es aus deiner Blickrichtung siehst.
Zur Veranschaulichung hier zwei Beispiele:



Stellst du die Arbeitskraft von Quartierkarte (1) auf Parzelle (A), sind durch das Muster die Parzellen (A), (B) und (C) aktiviert.



Stellst du die Arbeitskraft von Quartierkarte (1) auf Parzelle (D), ist durch das Muster nur Parzelle (D) aktiviert, da sich in der entsprechenden Richtung keine weiteren Parzellen befinden.



Die aktivierten Parzellen produzieren nun sofort Zutaten in Abhängigkeit davon, ob das Parzellenmuster zur Kategorie „Alleine schuften“ oder „Teamarbeit“ gehört.



Gehört das Parzellenmuster zur Kategorie **„Alleine schuften“**, produziert die Parzelle, auf die du die Arbeitskraft gesetzt hast, 1 Zutat ihrer Sorte.
Jede der anderen aktivierten Parzellen produziert jeweils 1 Zutat ihrer eigenen Sorte, aber nur, wenn sie **leer** ist (also **keine** Arbeitskraft auf ihr steht).



Gehört das Parzellenmuster zur Kategorie **„Teamarbeit“**, produziert die Parzelle, auf die du die Arbeitskraft gesetzt hast, 2 Zutaten ihrer Sorte.
Jede der anderen aktivierten Parzellen produziert jeweils 1 Zutat ihrer eigenen Sorte, aber nur, wenn bereits eine beliebige Arbeitskraft auf ihr steht.

Nimm für jede produzierte Zutat einen Zutatenmarker aus dem Vorrat und stelle ihn auf die Verarbeitungsstätte dieser Sorte auf deinem Hof.
Bei jeder Zutat, die du auf einer *Laborparzelle* produzierst, entscheidest du immer sofort, ob das 1 x Hefe oder 1 x Bakterienkulturen sein soll.

Beispiele „Alleine schuften“:

Stellst du die blaue Arbeitskraft von Quartierkarte (1) („Alleine schuften“) auf Parzelle (A), produzierst du 1 x Zucker (auf A), 1 x Milch (auf B) und 1 x helle Trauben (auf C) und stellst entsprechend jeweils 1 Zutatenmarker aus dem Vorrat auf deine Verarbeitungsstätten Zucker, Milch und helle Trauben.



Stellst du die blaue Arbeitskraft von Quartierkarte (1) hingegen auf Parzelle (B), produzierst du nur 1 x Milch (auf B) und 1 x helle Trauben (auf C). Parzelle (D) produziert nichts, da sie nicht leer ist.



Beispiele „Teamarbeit“:

Stellst du die rote Arbeitskraft von Quartierkarte (2) („Teamarbeit“) auf die Laborparzelle (E), produzierst du auf dieser 2 Zutaten (und darfst dir aussuchen ob das 2 x Hefe, 2 x Bakterienkulturen oder beides je 1 x sein soll). Parzelle (F) produziert nichts, da keine Arbeitskraft auf ihr steht.



Stellst du die rote Arbeitskraft von Quartierkarte (2) hingegen auf Parzelle (G), produzierst du 2 x Salz (auf G) sowie 1 x dunkle Trauben (auf H).



Nachdem du die Arbeitskraft eingesetzt und die entsprechenden Zutaten erhalten hast, beendest du deinen Zug, indem du die zugehörige Bank von ihrer Quartierkarte nimmst und der Arbeitskraft als Hut auf den Kopf setzt. So verbleibt die Arbeitskraft auf ihrer Parzelle, bis sie im Herbst auf eines der Quartiere zurückkehren wird.



Sobald die letzte Bank von den Quartieren genommen und ihrer Arbeitskraft als Hut auf den Kopf gesetzt wurde, endet die Phase. Dann geht es mit der zweiten Phase weiter.

Hinweis:



Dieses Symbol auf der Kalenderleiste bedeutet, dass ihr während dieser Phase **keine** Etikett-Aktionen ausführen dürft. Erklärt werden Etikett-Aktionen auf der nächsten Seite.

Zweite Phase: **Herstellung/Verkauf**



In dieser Phase führt ihr immer **abwechselnd** je einen Zug aus.
Wer die Reihenfolgekarte mit der (1) hat, beginnt.

Bist du mit deinem Zug an der Reihe, **musst** du entweder:

A) 1 Herstellung durchführen (indem du eine Wein- oder Käsekarte von der Hand in ein leeres Kellergewölbe ausspielst)

oder **B)** eine oder mehrere Karten aus deinen Gewölben **verkaufen**

oder **C)** aus der Phase **aussteigen.**

A) 1 Herstellung durchführen

Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

1) Spiele 1 Karte von der Hand offen an ein **beliebiges** deiner **leeren** Kellergewölbe.

2) Zahle ihre Herstellungskosten, indem du auf jedes *Zutatenfeld* der Karte einen Zutatenmarker der **entsprechenden Sorte** von deinen Verarbeitungsstätten **versetzt**. Jedes Zutatenfeld muss von einem Zutatenmarker abgedeckt werden. (Beachte, dass du jederzeit Zutaten 3 zu 1 tauschen darfst – *siehe Seite 13*).

3) Nachdem du die Herstellungskosten der Karte gezahlt hast, führe sofort **eine** beliebige Etikett-Aktion **kostenlos** aus. (*Details zu Etikett-Aktionen siehe nächste Seite.*)
Falls es sich um eine Aktionskarte handelt (zu erkennen am *Aktionskartensymbol* (!)/(!) in der oberen linken Ecke), darfst du **alternativ** auch die *Eigenaktion* der Karte auslösen. (*Details zu Eigenaktionen siehe Seite 14.*)



Etikett-Aktionen

Etikett-Aktionen sind kostenpflichtige Zusatzaktionen, die du jederzeit und unbegrenzt in deinem **eigenen** Zug anwenden kannst. Nur in der jeweils ersten Phase jedes Frühlings und Herbstes ist das nicht erlaubt *(siehe links)*.



Jede Zutatensorte zeigt unterhalb ihrer Verarbeitungsstätte eine bestimmte Etikett-Aktion. Wenn du eine solche ausführen möchtest, musst du dafür die *Kosten* zahlen, die vor ihrem grünen Pfeil abgebildet sind (indem du den/die entsprechenden Zutatenmarker in den Vorrat zurücklegst). Dann darfst du eine der zwei durch den Schrägstrich getrennten Optionen der Etikett-Aktion ausführen.

Beispiel für die Kosten: *Für die obige Etikett-Aktion musst du 2 Zutatenmarker von deinen Verarbeitungsstätten in den Vorrat zurücklegen: 1 x helle Trauben + 1 beliebige weitere Weinzutat (helle Trauben, dunkle Trauben, Hefe oder Zucker). Dafür darfst du entweder 1 Schritt mit deinem Weinanzeiger machen oder 1 Weinkarte nehmen (siehe unten).*



Hier wird 1 x Milch + 1 beliebige weitere Käsezutat verlangt.

Folgende Optionen können in Etikett-Aktionen enthalten sein:

Mache 1 Schritt mit deinem Weinanzeiger.

Mache 1 Schritt mit deinem Käseanzeiger.

Ziehe auf der Geldleiste deinen Anzeiger der jeweiligen Art einen Schritt voran. (*Wie das genau funktioniert, ist im Kasten „Die Geldleiste“ auf Seite 14 erläutert.*)



Nimm 1 Weinkarte.

Nimm 1 Käsekarte.

Nimm 1 Karte der jeweiligen Art aus der Kartenauslage oder von ihrem verdeckten Kartenstapel auf die Hand. Ist danach ein Slot in der Kartenauslage leer, fülle diesen sofort mit einer offenen Karte vom entsprechenden Kartenstapel auf. Es gibt kein Handkartenlimit.

Beschleunige die Reifung einer deiner Weinkarten.

Beschleunige die Reifung einer deiner Käsekarten.

Wähle eine Karte der jeweiligen Art, die in einem deiner Kellergewölbe liegt. **Entferne** einen beliebigen Zutatenmarker von ihren Zutatenfeldern und lege ihn in den Vorrat zurück.



Verlangsame die Reifung einer deiner Weinkarten.

Verlangsame die Reifung einer deiner Käsekarten.

Wähle eine Karte der jeweiligen Art, die in einem deiner Kellergewölbe liegt, und **füge** ihren Zutatenfeldern einen Zutatenmarker aus dem Vorrat **hinzu**. Falls alle Zutatenfelder besetzt sind, stelle den Marker einfach neben die anderen auf die Karte.



Beachte: Immer wenn du beim Herstellen eine **kostenlose** Etikett-Aktion ausführen darfst (*siehe Schritt 3 auf der vorherigen Seite*), bedeutet das natürlich, dass du eine der obigen Optionen nutzt, **ohne** dafür die Kosten vor dem grünen Pfeil zu zahlen.

B) Karten aus deinen Kellergewölben verkaufen

Führe nacheinander eine oder mehrere Verkaufsaktionen durch.

Folgende Verkaufsaktionen stehen dir zur Verfügung:

a) Verkaufe eine ausgereifte Aktionskarte
oder b) Verkaufe ein ausgereiftes Genusspaar
oder c) Verkaufe eine einzelne ausgereifte Genusskarte
oder d) Verkaufe eine nicht ausgereifte Karte

Je nachdem, ob es sich um a), b), c) oder d) handelt, musst du unterschiedlich vorgehen (*siehe unten*). Zunächst solltest du jedoch wissen, was die Begriffe, Aktionskarten, Genusskarten, Genusspaar und „ausgereift" bedeuten:

Aktionskarten versus Genusskarten

Sowohl Käse- als auch Weinkarten sind in Aktionskarten und Genusskarten unterteilt.

Aktionskarten haben ein solches Symbol in der oberen linken Ecke und verfügen über eine *Eigenaktion*.



Genusskarten verfügen über keine Eigenaktion.
Ihre Besonderheit besteht darin, dass sie wertvoller sind, wenn sie als **Genusspaar** verkauft werden. Ein Genusspaar besteht immer aus einer Käse- und Weinkarte, die zum selben Gericht gehören und zusammengelegt dieses Gericht abbilden.
Insgesamt gibt es vier verschiedene Gerichte:



Ausgereift versus nicht ausgereift

Eine Karte in deinen Kellergewölben gilt als **ausgereift**, wenn keine Zutatenmarker mehr auf ihr stehen. Befindet sich noch mindestens ein Zutatenmarker auf ihr, gilt sie als nicht ausgereift.



a) Verkaufe eine ausgereifte Aktionskarte
Sofern möglich, löse die Eigenaktion der Karte einmal aus (*für eine Übersicht aller Eigenaktionen siehe Seite 14*).
Lege sie im Anschluss **verdeckt** unterhalb deines *Goldmünzen-Feldes* ab (liegen dort bereits verkaufte Karten, lege sie auf diese drauf). Am Spielende wird diese Karte so viele Münzen wert sein, wie ihr aufgedruckter *Goldwert* anzeigt.



b) Verkaufe ein ausgereiftes Genusspaar

Nimm die beiden Karten des Genusspaares (es ist egal in welchen deiner Kellergewölbe sie jeweils liegen) und lege sie vor dir zu ihrem kompletten Gericht zusammen.

Dafür erhältst du nun Schritte mit deinem Käse- und deinem Weinanzeiger auf der Geldleiste. Entscheide dich, mit welchem der beiden Anzeiger du zuerst vorwärtsziehen möchtest und mache mit diesem so viele Schritte, wie für ihn auf dem Genusspaar abgebildet ist. Mache im Anschluss mit dem anderen Anzeiger so viele Schritte, wie für diesen abgebildet ist. (*Wie das mit den Schritten genau funktioniert, ist im Kasten „Die Geldleiste“ auf Seite 14 erklärt.*)



Lege danach beide Karten **verdeckt** unterhalb deines *Goldmünzen-Feldes* ab. Am Spielende ist jede von ihnen so viele Münzen wert, wie ihr aufgedruckter *Goldwert* anzeigt.

c) Verkaufe eine einzelne ausgereifte Genusskarte

Lege die Karte **verdeckt** unterhalb deines *Goldmünzen-Feldes* ab, **ohne** dafür Schritte oder einen anderen Bonus zu erhalten.

d) Verkaufe eine nicht ausgereifte Karte

Lege alle Zutatenmarker in den Vorrat zurück, die noch auf der Karte stehen, und lege die Karte dann **verdeckt** unterhalb deines *Silbermünzen-Feldes* ab, **ohne** die eventuelle Eigenaktion auszulösen oder Schritte zu erhalten (liegen dort bereits verkaufte Karten, lege sie auf diese drauf). Am Spielende wird diese Karte nur so viele Münzen wert sein, wie ihr aufgedruckter *Silberwert* anzeigt.



Hinweis: Du darfst dir jederzeit deine verkauften Karten anschauen.

C) Aus der Phase aussteigen

Bist du mit deinem Zug an der Reihe und möchtest weder etwas herstellen noch verkaufen, musst du stattdessen aus der Phase komplett aussteigen. Du darfst nun noch einmal Etikett-Aktionen ausführen, kommst in dieser Phase mit deinem Zug jedoch nicht noch einmal an die Reihe.

Danach darf die andere Person mit dem Herstellen und Verkaufen noch so lange fortfahren, bis auch sie aus der Phase aussteigt.

Im Anschluss geht es mit der nächsten Phase weiter (*siehe Seite 16*).

3-zu-1-Tausch



Wichtig: Du darfst **jederzeit** Zutatenmarker 3 zu 1 tauschen, indem du 3 Zutatenmarker von beliebigen deiner Verarbeitungsstätten in den Vorrat zurücklegst und dafür 1 Zutatenmarker von dort auf eine beliebige deiner Verarbeitungsstätten stellst.

Die Geldleiste

Auf der Geldleiste hat jede Person je einen Käse- und einen Weinanzeiger, die dort im Laufe des Spiels über bestimmte Aktionen (1/1) voranschreiten können. Am Spielende ist jeder Anzeiger so viele Münzen wert, wie das Feld anzeigt, auf dem er sich dann befindet.
Alle Anzeiger beginnen auf dem gemeinsamen Startfeld. Wenn du für einen Anzeiger zum ersten Mal Schritte erhältst, führt seiner erster Schritt entlang des kurzen grünen Holzpfeils zur Leiste. Beachte beim Voranschreiten, dass jedes Feld der Leiste, auf dem sich bereits ein Anzeiger befindet (egal wem dieser gehört), als besetzt gilt und daher einfach übersprungen wird. Das heißt, pro Schritt, den du für einen Anzeiger erhältst, ziehst du diesen bis zum jeweils nächsten **freien** Feld der Geldleiste voran.



Beispiel: *Die Person mit Hof erhält 2 Schritte für ihren Käseanzeiger. Entsprechend geht dessen erster Schritt vom Startfeld auf das freie 0er-Feld der Geldleiste und der zweite Schritt auf das freie 1er-Feld.*



Erreicht oder überschreitet dein Anzeiger ein Feld, auf dessen Bonusfeld ein Zutatenmarker steht, erhältst du diesen sofort als Bonus und stellst ihn auf eine beliebige deiner Verarbeitungsstätten.



Erreicht dein Anzeiger das 20er-Leistenfeld, führt sein nächster Schritt entlang des langen grünen *Umrundungspfeils* auf das 2er-Feld und er setzt seine Umrundung einfach weiter fort. Zur Markierung, dass der Anzeiger die 20 erreicht hat, stellst du dann sofort einen Zutatenmarker aus dem Vorrat auf dein entsprechendes *Umrundungsfeld* neben dem Startfeld. (Sollte der Anzeiger ein weiteres Mal über die 20 ziehen, stellst du noch ein weiteren Zutatenmarker als Markierung dazu.)



Beispiel: *Der -Käseanzeiger liegt auf dem 19er-Feld (a) und erhält 2 Schritte. Entsprechend geht dessen erster Schritt zum 20er-Feld und der zweite entlang des Umrundungspfeils zum freien 2er-Feld (da das erste 2er-Feld besetzt ist). Dann wird ein Zutatenmarker aus dem Vorrat auf das gelbe -Umrundungsfeld für Käse gesetzt (b).*

Eigenaktionen von Aktionskarten

Jede Aktionskarte verfügt über eine Eigenaktion, die du in bestimmten Situationen auslösen kannst (z.B. wenn du die Karte herstellst oder verkaufst).
Folgende Eigenaktionen gibt es:

Starterkulturen



Lege die 2 Zutatenmarker der abgebildeten Sorten in den Vorrat zurück und mache dafür 4 Schritte mit deinem jeweiligen Anzeiger auf der Geldleiste. Pro Auslösung darfst du das jeweils einmal tun.

Waschen *(Regelmäßiges Einreiben der Käserinde mit Branntwein)*



Mache für **jede Käsekarte**, die offen in deinen **Kellergewölben** liegt (inklusive dieser Aktionskarte selbst), je 1 Schritt mit deinem **Weinanzeiger** auf der Geldleiste.



Mache für jede **Käse-Genusskarte**, die offen in deinen **Kellergewölben** liegt, 2 Schritte mit deinem Weinanzeiger oder 1 Schritt mit deinem Käseanzeiger (für jede Genusskarte kannst du das einzeln wählen).

Beispiel: *Für die Eigenaktion der Karte (A) würdest du mit deinem Weinanzeiger 4 Schritte auf der Geldleiste erhalten (je 1 für die Käsekarten A,B,C und D).*
Mit der Eigenaktion der Karte (B) könntest du für deine 2 Käse-Genusskarten (C+D) entweder 4 Schritte mit deinem Weinanzeiger ODER 2 Schritte mit deinem Käseanzeiger ODER 2 Schritte mit deinem Wein- und 1 Schritt mit deinem Käseanzeiger (in beliebiger Reihenfolge) machen.



Brennen *(Destillation von Branntwein für das Waschen)*



Mache für **jede Weinkarte**, die offen in deinen **Kellergewölben** liegt (inklusive dieser Aktionskarte selbst), je 1 Schritt mit deinem **Käseanzeiger** auf der Geldleiste.



Mache für jede **Wein-Genusskarte**, die offen in deinen **Kellergewölben** liegt, 2 Schritte mit deinem Käseanzeiger oder 1 Schritt mit deinem Weinanzeiger (für jede Genusskarte kannst du das einzeln wählen).

Aushilfe



Löse die Eigenaktion einer anderen Aktionskarte aus, die offen in deinen Kellergewölben liegt.

Markttag



Stelle für jede abgebildete Zutat 1 Zutatenmarker aus dem Vorrat auf deine Verarbeitungsstätte der entsprechenden Sorte.



Stelle 1 Zutatenmarker aus dem Vorrat auf deine Verarbeitungsstätte einer beliebigen **Käsezutat**.



Stelle 1 Zutatenmarker aus dem Vorrat auf deine Verarbeitungsstätte einer beliebigen **Weinzutat**.

Dritte Phase: **Einlagern**



In dieser Phase müssen Zutatenmarker, die auf den Verarbeitungsstätten übrig geblieben sind, eingelagert werden. Insgesamt hat jede Person jedoch nur wenige *Lagerplätze* für bestimmte Zutaten: Je 2 für Salz und Zucker sowie je 1 für Hefe und Bakterienkulturen. Trauben und Milch können nicht gelagert werden.



Die Person, die die Reihenfolgekarte mit der (1) hat, muss zuerst einlagern, indem sie die entsprechenden Zutatenmarker auf ihre Lagerplätze verschiebt. Zutaten, die sie nicht einlagern kann oder möchte, darf sie anderweitig verwerten (z.B. über den 3-zu-1-Tausch und Etikett-Aktionen). Bleiben Zutatenmarker auf ihren Verarbeitungsstätten übrig, die nicht gelagert werden können, verfallen diese jetzt und müssen in den Vorrat zurückgelegt werden.

Im Anschluss ist die andere Person auf die gleiche Weise mit Einlagern dran.

Nachdem das Einlagern abgeschlossen ist, müsst ihr überprüfen, wer von euch **mehr** Zutatenmarker auf den eigenen Lagerplätzen hat. Diese Person erhält nun die Reihenfolgekarte mit der (1) und die andere die Reihenfolgekarte mit der (2).
Bei Gleichstand tauscht ihr eure Reihenfolgekarten miteinander. Eure eingelagerten Zutaten könnt ihr weiterhin ganz normal nutzen.

Sommer

Erste Phase: **Reifung**



In dieser Phase reifen alle Karten in euren Kellergewölben genau **zweimal**. Das heißt, ihr müsst von **jeder** eurer dortigen Karten **genau 2** beliebige Zutatenmarker entfernen und in den Vorrat zurücklegen. Kannst du bei einer Karte nicht 2 Marker entfernen, weil nicht genug auf ihr stehen (und du das auch nicht durch Etikett-Aktionen ändern kannst oder möchtest), so ist sie überreif. Das heißt, du musst sie sofort zwangsverkaufen, indem du sie jetzt verdeckt unterhalb deines **Silbermünzen-Feldes** ablegst.
Ihr könnt diese Phase gleichzeitig abhandeln. Sollte euch die Reihenfolge einmal relevant erscheinen, führt die Reifung zuerst durch, wer die Reihenfolgekarte mit der (1) besitzt.

Zweite Phase: **Eigenaktionen auslösen**



Angefangen bei der Person, die die Reihenfolgekarte mit der (1) besitzt, kommt ihr nacheinander mit folgendem Zug an die Reihe:
Du darfst in beliebiger Reihenfolge die Eigenaktion **jeder** Aktionskarte, die du offen in deinen Kellergewölben liegen hast, bis zu einmal auslösen.

Herbst

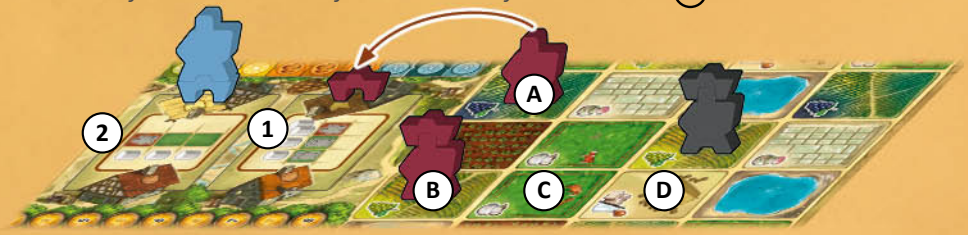
Erste Phase: **Arbeitskräfte von den Parzellen zurückholen**



In dieser Phase sammelt ihr wieder Zutaten mithilfe der Arbeitskräfte. Im Grunde läuft das genauso ab, wie in der ersten Phase des Frühlings (*siehe Seite 6*). Der entscheidende Unterschied besteht darin, dass die Arbeitskräfte nicht von ihren Quartieren auf die Parzellen verteilt werden, sondern von den Parzellen auf die Quartiere. Die Produktion der Zutaten erfolgt dabei aber genauso: Die jeweils gewählte Arbeitskraft produziert Zutaten laut des Parzellenmusters des gewählten Quartiers, bevor sie von ihrer Parzelle herunter genommen und auf das Quartier gestellt wird.

Eure Züge führt ihr – wie auch schon in der ersten Phase des Frühlings – in der durch die Reihenfolgekarten vorgegebenen Reihenfolge aus: Es beginnt, wer die (1) hat; den zweiten und dritten Zug macht, wer die (2) hat, usw.
Auch dabei gilt wieder, dass farbgleiche Arbeitskräfte ein **Paar** bilden und immer in direkt aufeinander folgenden Zügen „gewählt" werden müssen.
Das heißt, wer in einem ungeraden Zug an der Reihe ist, darf eine Arbeitskraft einer **beliebigen Farbe** auf dem Parzellenraster wählen und deren Hut auf ein unbesetztes, **eigenes** Quartier als Bank setzen (um damit die Produktion zu aktivieren). Nachdem die Zutaten produziert wurden, wird die Arbeitskraft vom Parzellenraster genommen und auf ihre Bank gestellt. Die andere Person hat im direkt anschließenden Zug dann keine Wahl und muss auf dem Parzellenraster die Arbeitskraft eben **dieser Farbe** „wählen" und deren Hut als Bank auf eines ihrer eigenen, unbesetzten Quartiere setzen. Dann produziert sie die entsprechenden Zutaten und stellt die Arbeitskraft im Anschluss vom Parzellenraster auf die Bank. So geht es weiter, bis die letzte Arbeitskraft vom Parzellenraster genommen und auf ihre Bank gestellt wurde. Dann endet die Phase.

Beispiel: *Die Person mit Hof wählt in ihrem Zug die rote Arbeitskraft auf Parzelle (A) und entscheidet sich, deren Hut als Bank auf ihr eigenes Quartier von Quartierkarte (1) („Teamarbeit") zu setzen. Dadurch produziert sie 2 x dunkle Trauben (auf A) und 1 x helle Trauben (auf B). Dann versetzt sie die Arbeitskraft von Parzelle (A) auf die Bank. Im Anschluss ist die Person mit Hof am Zug und muss die rote Arbeitskraft auf Parzelle (B) „wählen". Sie entscheidet sich deren Hut auf ihr eigenes Quartier von Quartierkarte (2) („Alleine schuften") zu setzen. Damit produziert sie 1 x helle Trauben (auf B), 1 x Milch (auf C) und 1 x Hefe oder Bakterienkulturen (auf D). Dann stellt sie die Arbeitskraft von Parzelle B auf deren Bank auf Quartierkarte (2).*



Die zweite und dritte Phase des Herbstes sind identisch mit der zweiten und dritten Phase des Frühlings (*siehe Seite 10 bzw. 16*).





Winter

Anders als bei den anderen Jahreszeiten unterscheiden sich die Phasen des ersten Winters von denen des zweiten Winters, da das Spiel mit dem zweiten Winter endet.

Erster Winter:

Die **erste Phase** entspricht der ersten Phase des Sommers „Reifung“ (*siehe Seite 16*).



In der **zweiten Phase** kommen **neue Arbeitskräfte** an:
Auf den Quartierkarten sind noch zwei Quartiere leer: Eines auf der ♡-Seite und eines auf der ⛉-Seite. Nehmt jetzt die zwei Arbeitskräfte von der Kalenderleiste und stellt auf jedes leere Quartier eine davon (mitsamt ihrer Bank).



Zweiter Winter:

Die **erste Phase** entspricht der ersten Phase des Sommers „Reifung“ (*siehe Seite 16*). Allerdings reifen eure Karten jetzt nicht nur zweimal sondern sogar **dreimal**. Das heißt, ihr müsst von **jeder** Karte in euren Kellergewölben **genau 3** beliebige Zutatenmarker entfernen und in den Vorrat zurücklegen.



In der **zweiten Phase** verkauft ihr noch alle verbliebenen Karten aus euren Kellergewölben (*entsprechend der Regeln auf den Seiten 12 und 13*). Wer die Reihenfolgekarte mit der 1 hat, tut das zuerst.

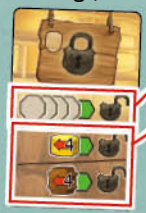


Die **dritte Phase** stellt das **Spielende** dar, in der ihr auswertet, wer das Spiel gewonnen hat *(siehe nächste Seite)*.



Die Karte „Keller geschlossen“

Jede Person hat an einem ihrer Kellergewölbe eine Karte „Keller geschlossen“ zu liegen. Diese Karte darf sie jederzeit, wenn sie am Zug ist, von diesem Kellergewölbe entfernen und in die Schachtel zurücklegen, indem sie die Kosten für das Entfernen zahlt. Ab dann kann sie dieses Gewölbe wie jedes andere nutzen. Wer kein zusätzliches Gewölbe benötigt, kann die Karte einfach bis zum Spielende am Gewölbe liegen lassen.



Kosten für das Entfernen:
Lege 4 beliebige Zutatenmarker von deinen Verarbeitungsstätten in den Vorrat zurück **ODER**
ziehe deinen Wein- ODER Käseanzeiger auf der Geldleiste 4 Schritte rückwärts. Wie auch beim Vorwärtsziehen, werden besetzte Felder übersprungen (und du dürftest mit dem letzten Schritt auch auf das große Startfeld zurückkehren). Beachte aber, dass du einen Anzeiger niemals zurück über den Umrundungspfeil ziehen darfst.

Spielende

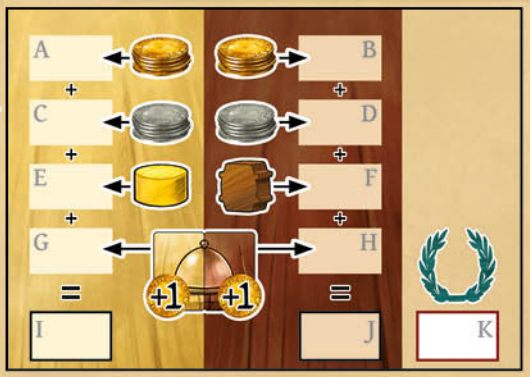
Sobald der Phasenanzeiger auf die dritte Phase des zweiten Winters gezogen wird, endet das Spiel und ihr führt die Wertung aus. Wenn es euch möglich ist, nutzt dafür gerne den Wertungsblock in unserer Deep Print Games App.

Virtuelle Wertungsblöcke zu all unseren Spielen findet ihr in unserer **Deep Print Games App**. Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.

https://scoreapp.deep-print-games.com

Wertung

Jede Person ermittelt ihr Endergebnis mithilfe eines solchen Wertungszettels, der die Felder A bis K enthält. Gehe bei deiner Wertung wie folgt vor:



A und B

Decke alle Karten an deinem *Goldmünzen-Feld* auf.

Zähle die *Goldwerte* der dortigen Käsekarten zusammen und trage die Summe in Feld A ein.

Zähle dann die *Goldwerte* der dortigen Weinkarten zusammen und trage die Summe in Feld B ein.



C und D

Decke alle Karten an deinem *Silbermünzen-Feld* auf.

Zähle die *Silberwerte* der dortigen Käsekarten zusammen und trage die Summe in Feld C ein.

Zähle dann die *Silberwerte* der dortigen Weinkarten zusammen und trage die Summe in Feld D ein.



E und F

Trage in Feld E den Wert ein, auf dem dein Käseanzeiger steht (*+20 pro Zutatenmarker auf dem entsprechenden Umrundungsfeld*).

Trage in Feld F den Wert ein, auf dem dein Weinanzeiger steht (*+20 pro Zutatenmarker auf dem entsprechenden Umrundungsfeld*).



G und H

Suche abschließend noch einmal alle **Genusspaare** zusammen, die du jetzt hast (egal an welchem Münzenfeld deren Karten gelegen haben). Pro Genusspaar wird zu beiden Warenarten je eine Münze hinzuaddiert. Das heißt, du trägst sowohl in Feld G als auch in Feld H jeweils die Anzahl deiner Genusspaare ein.



Die Summe der Felder A, C, E und G ergibt dein Gesamtergebnis für die **Warenart Käse** (Feld I). Die Summe der Felder B, D, F und H ergibt dein Gesamtergebnis für die **Warenart Wein** (Feld J). Das **niedrigere** dieser beiden ist dein **Endergebnis**, das in Feld K eingetragen wird.



Wer das höhere Endergebnis vorweisen kann, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die das höhere Gesamtergebnis bei ihrer anderen Warenart hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt die Person, die die Reihenfolgekarte mit der (1) besitzt.

Wo finde ich was?



Kalenderleiste ▶ S. 6

Frühling ▶ S. 6 - 16

Arbeitskräfte auf die Parzellen schicken ▶ *S. 6 - 10*

Herstellung/Verkauf ▶ *S. 10 - 13*

Einlagern ▶ *S. 16*

Sommer ▶ S. 16

Reifung ▶ *S. 16*

Eigenaktionen auslösen ▶ *S. 16*

Herbst ▶ S. 17 - 18

Arbeitskräfte von den Parzellen zurückholen ▶ *S. 17*

Herstellung/Verkauf ▶ *S. 10 - 13*

Einlagern ▶ *S. 16*

Winter ▶ S. 18

Spielende und Wertung ▶ S. 19

Erläuterungen zu bestimmten Elementen

Zutaten und Verarbeitungsstätten ▶ *S. 6*

Die Parzellen ▶ *S. 7*

Etikett-Aktionen ▶ *S. 11*

Aktionskarten versus Genusskarten ▶ *S. 12*

Ausgereift versus nicht ausgereift ▶ *S. 12*

3-zu-1-Tausch ▶ *S. 13*

Die Geldleiste ▶ *S. 14*

Eigenaktionen von Aktionskarten ▶ *S. 14 - 15*

Die Karte „Keller geschlossen“ ▶ *S. 18*

Ausgewählte Symbole

Käsekarte

Weinkarte

Käse-Genusskarte

Wein-Genusskarte

Genusspaar

Etikett-Aktion

Beliebige Zutat

Beliebige Käsezutat

Beliebige Weinzutat

Helle Trauben

Dunkle Trauben

Hefe

Zucker

Salz

Bakterienkulturen

Milch

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spieldesign: Scott Almes
Illustrationen: Alexander Jung, Michael Menzel
Entwicklung: Viktor Kobilke
Spielanleitung: Viktor Kobilke

© 2026 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.